

Fəlsəfi kontekstdə oyun nəzəriyyəsi və tədris prosesində oyun texnologiyalarının tətbiqi

Firuddin Həsənov

Müəllif:

Firuddin Həsənov —
Azərbaycan Dövlət Neft və
Sənaye Universiteti.
Azərbaycan, Bakı.
E-mail: firuddin.hasanov@
gmail.com

Açar sözlər:

Homo Ludens, oyun, uşaq,
təhsil, maska, obrazlar,
tədris üsulu, fəlsəfə.

Annotations. Məqalədə fəlsəfi və kulturoloji aspektlərdən oyun nəzəriyyəsi və Homo Ludens, yəni «Oynayan İnsan» anlayışından bəhs edilir. İohan Heyzinqa, Roje Kayua, Jil Delöz, Vadim Demçög, Jan Piaje kimi filosofların misallar vasitəsilə insan anlayışının nə üçün oyunla assosiasiya olunduğu fəlsəfi və psixoloji təhlillərlə göstərilir. Oyunun yarış, təsadüf, obrazlar kontekstində müxtəlif variasiyaları haqqında mülahizələr irəli sürürlür, eləcə də bu anlayışların uşaq və yeniyetmələrin həyatında nə kimi rol oynadığı müəyyənləşdirilir. Həmçinin, bəzi oyun texnologiyalarından nümunələr verilərək uşaqların elmi qavrama üsullarının sadələşdirilməsi və təhsilə marağının artırılması barəsində sistemlər nümayiş edilir. Son illər təhsil sahəsində dünyada geniş tətbiq edilən *Gamification in education (Təhsildə oyunlaşdırma)* nəzəri və praktik bəhsinə bir giriş kimi yazılan bu məqalədə insan anlayışı, onun ətraf mühit, əşyalar və təbiətlə münasibətləri şərh olunur.

DOI: 10.32906/AJES/683.2018.02.12

Məqaləyə istinad: Həsənov F. (2018) *Fəlsəfi kontekstdə oyun nəzəriyyəsi və tədris prosesində oyun texnologiyalarının tətbiqi*. «Azərbaycan məktəbi». № 2 (683), səh. 157–166

Məqale tarixçəsi

Göndərilib: 20.07.2018; Qəbul edilib: 11.09.2018

Game theory in philosophical context and the implementation of game technologies in teaching process

Firuddin Hasanov

Author:

Firuddin Hasanov,
Azerbaijan State Oil and
Industry University.
Azerbaijan, Baku.
E-mail: firuddin.hasanov@
gmail.com

Keywords:

Homo Ludens, game,
child, education, mass,
image, teaching method,
philosophy.

Abstract. The article discusses the concept of Homo Ludens, that is, «Man the Player», and game theory in terms of philosophical and cultural aspects. Based on the examples by some philosophers and thinkers such as Johan Huizinga, Roger Caillois, Gilles Deleuze, Vadim Demchog, Jean Piaget and others, and by relying on the philosophical and psychological analysis, the paper shows why the concept of human is associated with the game. Some suggestions are made based on different variations in terms of the contexts of competition, coincidence and images. Moreover, the roles of these concepts in the lives of children and adolescents are examined. Examples from some game technologies are also demonstrated for simplifying the scientific understanding of children and increasing their interest in education. This article, written as an introduction to the theoretical and practical debate on «Gamification in Education», which is widely studied in the field of education in recent years, discusses human understanding and its relationships with the environment, things, and nature.

DOI: 10.32906/AJES/683.2018.02.12

To cite this article: Hasanov F. (2018) *Game theory in philosophical context and the implementation of game technologies in teaching process*. Azerbaijan Journal of Educational Studies. Vol. 683, Issue II, pp. 157–166

Article history

Received: 20.07.2018; Accepted: 11.09.2018

«Oyun yeganə fenomendir ki, bizə heç vaxt heç kim tərəfindən öyrədilməyib». *(Vadim Demçoq)*

Giriş

Fəlsəfə və kulturologiyada insanın kateqorik müəyyənləşdirilməsi son olaraq *Homo Ludens* kimi baş tutdu. *Homo Ludens* ifadəsinin mənası «Oynayan İnsan» deməkdir. Bu ifadənin əsaslı hesab edilməsinin səbəbi isə digər adlandırılماrla müqayisədə istisnasız olmasından irəli gəlir. Yəni *Homo Sapiens*¹ və ya *Homo Faber*² məfhumlarına insan anlayışını sıçıdırmaq mümkün olmasa da, oynamaq xüsusiyyəti bütün insanlara xasdır. Dəlilər, doğuluşdan əqli məhdudiyyətli insanlar, həmçinin yaradıcı olmayıb, istismara meyilli fərdlərin mövcudluğu ona dəlalət edir ki, *Homo Sapiens* və *Homo Faber* ifadələrini insana şamil etmək mümkün olmur və ya məhdudiyyətlidir. Doğuluşdan təbiət tərəfindən bizlərə bəxş edilən oynamaq qabiliyyətini başqa bir səbəblə izah etmək müşkül məsələdir, ona görə də latincadan oynamaq mənasına gələn *ludus* öyrədilmir, insana dünyaya gələn andan bir ərməğandır. Hətta insandan savayı digər canlılar da körpəliyindən həyatı, ətrafi oynamaqla hiss edirlər. İnsan isə ağılla mükəlləf olduğu üçün bu oynamaq prosedurları onda daha çoxşaxəli formada inkişaf edərək genişlənir.

Pifagorun da qeyd etdiyi kimi, filosof ən arxa sıradə oturaraq müşahidə edəndir. Fəlsəfənin əsas məqsədlərindən biri nəzər etməklə baş verənləri məntiq kateqoriyalarına ayırmak, sonra isə onlar arasında ortaç cəhətləri tapmaqdır. Hər halda antik dövrlərdə təbiət filosoflarından başlayaraq, Sokrata-qədərki fəlsəfənin təməlində bu anlayışlar dururdu.

Məsələn, «Sokrat», «insan» və «insanlıq» arasında fərq nədən ibarətdir? Əgər Sokrat, yəni konkret bir şəxsiyyət haqqında fikir söyləməli olsaq, yaddaşımıza müraciət etməklə, boyu, siması, dərisinin rəngi, xarakteri ilə onu bir başqasına anlada bilərik. Bunu etmək üçün

İbn Sinanın *dörd idrak*³ anlayışına əsaslansaq, yalnız təsəvvür gücü və hissərimizlə Sokrati təsvir edərik. Bunu hər kəs edə bilər və bu, subyektiv olduğu üçün klassik məntiqə əsasən fəlsəfənin dairəsinə aid edilə bilməz. Məsələni bir az da qəlizləşdirib Sokrat haqda yox, insan barəsində danışmaq istəsək, xəyalımızda hansısa bir obrazı canlandırmış müşkülə çəvriləcək. Yəni biz elə bir ifadə, cümlə və ya izahetmə forması tapmalıyıq ki, ibtidai, neon-dertal insanla müasir mədəni insanı özündə ehtiva etsin. Bu geniş insanlıq tarixində, dia-pazonunda hansı xüsusiyyət dəyişməmişdir ki, biz hər bir insan formasını, obrazını ümumi insan məfhumu ilə anlayırıq. Ən çətinini və fəlsəfəyə aid məsələ isə «insanlıq» məfhu-mudur. Çünkü burada bir neçə konkret izahetməyə ehtiyac duyulur. Eyni problem bizim üçün başqa anlayışların izahında da dayanır. Zevs, tanrı və ya tanrılıq. Birincidən sonuncuya getdikcə ağlı işi çətinləşir və bu kateqorik abstrakt müəyyənləşmə, eyni zamanda dəyərli və qalıcı olur. Benedikt Spinoza insanlıq məfhumunu «arzular toplusu», tanrılıq məqamını «qüdrət» sözləri ilə əvəzləyir. Arzuları olmayan insan, qüdrəti olmayan tanrı haqqında danışmaq mənasızdır. Biz isə holland filosof və kulturoloq İohan Heyzinganın termini olub, daha sonra bir çox düşüncə adamlarının əsas araşdırma mövzusuna çəvrilən Oynayan İnsan və onun ətrafında anlama formaları barədə izahlar verməyə çalışacağımız.

¹ Latincadan ağıllı və ya şüurlu insan mənasını ifadə edir. Primatlardan təkamül edərək indiyə qədər formallaşmış canlıların insan növünə verilən addır.

² Yaradıcı insan anlamında istifadə olunur. Hanna Arendt və Maks Şellerin yaratdığı, insanı ifadə edən termindir. Henri Bergson insan şüurunun ilk növbədə yeni formalar yaratmasına diqqət çəkir. Həmçinin, məşhur yazıçı Maks Frişin eyniadlı romanı vardır.

³ İbn Sinanın fəlsəfəsinə görə, insanın dörd idrak forması vardır: idraki-hissi, idraki-vəhmi, idraki-xəyali, idraki-əqli.

Uşaq və oyun

Hər bir uşaq dünyani, yaşadığı evi və hətta yaxınlarını oyuncaqlar vasitəsi ilə anlayır. Bu məsələni geniş şəkildə göstərmək üçün üç nümunə verək:

Birinci nümunə uşaqları və onların nitq inkişafını araşdırın Jan Piajenin üsuludur. Onun gəldiyi nəticələrə görə uşaq inkişafı boyunca eposentrikdir. Yəni «mən» mərkəzlidir və öz utopik dünyasında baş verənlərin mərkəzində yalnız özünü görür. Erkən yaşlarında onun üçün istənilən əşya canlıdır və hər şey ona nəzər etməkdədir. Yəni taxta stuldan, oyuncaq ayıdan tutmuş, ata-anasına kimi hər kəs onu müşahidə edir. Uşağın nitq inkişafı isə Pajeyə görə üç mərhələdən keçir. Birinci mərhələ exolaliya (təkrar) adlanır. Bu mərhələdə uşaq sözləri təkrarlamaqdan xoşlanır və oyun formasından həzz alır. Burada uşaq kimlərə nəyisə sübut etmək istəmir, sadəcə özünün ixtiyarsız çıxardığı səsləri öyrənir. İkinci mərhələdə (monoloq) uşaq sanki içindəki düşüncələri səslə ifadə edir. Digər əşyalara, oyuncaqlara müraciət etmədən dediyini artıq həyata keçirmiş kimi zənn edir. Yəni ifadə etməyin özü uşaq üçün hərəkətin icrasına bərabərdir. Bu monoloq daha çox introvert⁴ xarakter daşıyır. Üçüncü inkişaf mərhəlesi isə maraqlıdır ki, dialoq deyil, «ikili monoloq» (kollektiv monoloq) adlanır. Yəni uşağa, artıq ətraf mühit kifayət etmir, o, atasını və ya qohumlarını öz oyununa cəlb edir. Amma Piajenin bu uşaq eposentrizmi nəzəriyyəsinə görə, uşaq üçün ətrafdakılar yalnız provakativ, təhrikədici funksiya daşıyır, uşaq əvvəlki mərhələlərdə olduğu kimi, burada da kimisə ritorik üsulla inandırmaq istəmir. Ətrafda olan hər kəs ona nəzər yetirmək, onun vacibliyini hiss etdirmək üçündür. Bu üçüncü mərhələ əsas kecid hesab edilir, çünkü uşaq bundan sonra cəmiyyətə açılacaq və orada görəcək ki, sən demə onun kimi «mənmərkəzlilər» çox imiş. İctimai travmatik situasiya məhz burada ortaya çıxacaq...

Başqa bir fransız postmodernist müəllif, sonuncu aparıcı filosoflardan hesab edilən Jil

Delöz özünün «Tənqid və Klinika» əsərində parovoza dair maraqlı bir misal verir. O, günlərin birində balaca bir uşağı müşahidə edir. Uşaq öz oyuncaq parovozu ilə oynayır və tamamilə xəyal dünyasındadır. Bu zaman otağa uşağın atası daxil olur və onun üzündən öpərək «Sən də atanı öp» – deyə uşağı müraciət edir. Başı parovozla oynamaya yamanca qarışmış uşaq birdən ciddi sima ilə atasına tərəf döñərək «Parovoz heç kimi öpmür» – deyir. Bu misali verməklə həmçinin Freydi müəyyən mənada tənqid etmiş Delöz uşaq hərəkətlərinin və uşaq beyninin «xəritə»sinin təkcə onun valideynləri ilə əlaqəli deyil, oyuncaqları və obrazları ilə rabitəli olduğunu vurgulamaq istəyir. Delöz görə, uşaq parovozla oynadığı zaman elə parovozun özüdür və əşyanın bütün funksiyalarını özünə qatır. Bu misali istənilən digər əşyaya, xarakterə və qəhrəmana aid etmək olar. Aristotelin də dediyi kimi «İnsan ya oxşayır, ya da oxşadır». Uşaq isə erkən yaşlarında hələ düşüncə mərhələsinə gəlmədiyindən öz yaddaş arsenalında, xəyalı qarderobunda olan obrazları ilə dünyani anlayır və öz imkanlarından daha yüksək personajı özünün yerinə qoyaraq dünyani anlamağa çalışır. Yeri gəlmışkən, keçmişdə sonuncu zəngdən sonra teatra girmək qadağasını ona görə qoymuşdular ki, zehnini tamaşaşa fokuslayan insanın qəfil fikri yayınarsa, onun bu formada xəyaldan reallığa kecid etməyi əqli zədəyə gətirib çıxara bilərdi. Hər halda keçmişdə elə düşünürdülər, lakin indi bu kecidlərin sayıları və növləri tükənmir. İnsan artıq çoxobrazlıdır.

Daha bir misal isə Rusiyada «Oyun məktəbi» qurmuş və teatrda novator hesab edilən estoniyalı Vadim Demçoqun nəzəriyyəsidir. O, «Qırmızı papaq» nağılı üzərindən öz fəlsəfəsini izah edir. Belə fərz edək ki, uşaq bir əlində Qırmızı papaq gəlinciyi, bir əlində

⁴ Məşhur psixanalitik Karl Yunqun terminidir. Sonralar psixologiyada geniş yayılmışdır. Mənası isə ekstravertin tam əksinə, insanın öz daxilinə yönəlməsini ifadə edir.

isə canavar oyuncağı ilə oynayır. Onlara yaddaşında olan nağıldan və ya başqa improvisasiyalarla süjetlər verir. Bu zaman həm Qırmızı papaq (qurban, zərərçəkən), həm də canavar (qatil, mənfi obraz) uşağın özüdür. Yəni biz burada üç formanın şahidi oluruq. Uşaq həm öz kiçik səhnəsində qurduğu tamaşanın rollarıdır, həm onları ifa edən akt-yordur, həm də oyunu davamlı etmək üçün daxilində bir həzz və təsviqedici tamaşaçı vardır. Aktyor-rol-tamaşaçı müqəddəs üçlüyü uşağın oynamasını təmin edir və zənginləşdirir. Deməq nümunədə göstərdiyi məfhumların nəinki bu misalda, istənilən sosioloji, siyasi, ictimai və mədəni hadisələrdə keçərli olduğunu iddia edir və uşağın, elcə də böyüklerin oynayan aktyor, obrazlarla janqlıyoluq edən varlıq olduğuna eyham vurur. İnsan evində, işində, bağçada, məktəbdə, iş yerlərində tamamilə müxtəlif obrazlarda yaşayır. Bu, ətrafdakıların kinaya ilə təkid etdiyi kimi, süni deyil, tamamilə təbii haldır. Çünkü bizim səmimiyyət adlandırdığımız hal oyun nəzəriyyəcilərinə görə insanın vərdiş etdiyi obrazıdır, ümumilikdə isə insan təkamül edən və dəyişkəndir. Gündəlik davranışları ilə insanı bir formada yadda saxlayan ətrafi onu səmimi və ya qeyri-səmimi qəliblərində görür. Əslində isə insan hər hansı situasiyada davranışını zamanı beynində olan müxtəlif obrazlardan birini seçir. Seçimlərinin əksər hallarda vərdişləri ilə müəyyən edildiyi üçün bu obraz səmimilik adlanır. Kimsə sizə qəfil kobudluq edərsə, düşünmək zamanınızın qalmağından asılı olaraq, siz ona nə şəkildə cavab verməyinizi beyninizdəki obrazlara görə seçirsiniz. Eyni kobudluqla cavab vermək, bağışlamaq, susmaq, üz çevirib getmək və s.

Uşaqlarda bu funksiyalar xüsusilə sürətli və işləkdir. Erkən yaşlarda elastik uşaq yaddaşı reallıqla özü arasında xəyal pərdəsini çəkir. Bir situasiyada davranışmaq çətinsə, qəhrəmanın obrazını əyninə geyinir və vəziyyətdən çıxmağa cəhd edir. Əcaba, uşaqlara bu obrazlardan istifadə etmək bacarığı öyrədilirmi? Bu, bir çox ölkələrdə problem təşkil edir və tədqiqatçıların əsas araştırma mövzularındanandır.

Böyüklerin oyunları

Bununla da, uşaqların oynadığı oyunlar bu formada, mərhələli şəkildə inkişaf edir. Uşaq ətrafda gördüyü obrazları, hissəleri, düşüncələri özünə hopdurur və gələcəkdə məktəbdə təhsil almaq, ictimai münasibətlər qurmaq üçün hazırlıq mərhələsində olur. Lakin azərbaycanlı teatrşünas Aydın Talibzadənin də qeyd etdiyi kimi, insan yeniyetməlik və sonrakı dövrlərində belə, «situativ maskalar»dan istifadə etməkdədir. Müəllifin Azərbaycan dilində yazdığı «Min maska və bir mən... yaxud islam mədəniyyətinin semiolojisi», rus dilində çap edilən «Театр и театральность в Исламе» kitabında insanın bu fenomeninə diqqət çəkir. «Bir dəlinin, bir də vəlinin maskası yoxdur», - deyir Talibzadə. Çünkü ictimai yerlərdə (müəllif buranı da teatr tamaşası, müstəvisi hesab edir) insanın mifoloji, ənənəvi, mədəni maskaları yoxdursa, sağlam münasibətdən söhbət gedə bilməz. İnsan yalnız bu formada adekvatlığını saxlayır. Hətta kitab oxuyarkən belə, daxilində götür-qoy, analiz etdiyi zaman bunları simvollar, obrazlarla icra edir. Türkiyədə çap olunmuş Metin Andın «Oyun və Bugün» əsəri isə türklərin gündəlik və ritual formada istifadə etdiyi oyunlardan bəhs edən monoqrafiyadır. Əsərdə teatrların, əslində, bir həyat tərzindən, keçmişin rituallarından ələnib bu günümüzə çatdığını görmək mümkündür.

Hans Qadamer Aristotelə əsaslanaraq, oyunları ciddi həyat aktlarından ayırdı. Halbuki, ən son oyun tədqiqatçıları uşaqların da oynayarkən çox ciddi psixoloji vəziyyətdə olduğunu söyləyirlər və onlara olunan istehzanın sadəcə böyüklerin gözündə zarafat kimi qəbul edildiyini vurğulayırlar. Ona görə də sosioloqlar hər yaş dövründə insanın oynadığını, sadəcə bu oyunların metodlarının, tərkibinin və atributlarının dəyişdiyini yazırlar. Heyzinqanın oyun anlayışını tənqid edən Roje Kayua isə «İnsanlar və oyunlar» əsərində oyunun, əslində, təkcə uşaq müstəvisində keçərli olmadığını düşünür. O qeyd edir ki, Heyzinqə oyunu zarafat, lağlağı kölgəsində çıxarmaqdə haqlı idi, lakin onu tam olaraq genişlədə

bilmədi. Belə ki, Kayuaya görə oyunlar 4 kateqoriyaya bölünür və bu kateqoriyalardan savayı alternativi yoxdur:

- Agon (yarış-qayda);
- Alea (təsadüfi);
- Mimicry (simulyasiya-maska);
- İlinx (başgıcəllənmə).

İlinx oyunu təhsil metodologiyasında bizlərə o qədər maraqlı olmadığı üçün digər üç kateqoriya barəsində izahlar veririk.

Agon. Yarış və ən əsası, insan iradəsi, səyi nəticəsində yaranan bir çox oyunlar vardır ki, bu oyunlarda bütün iştirakçıların qələbə qazanmaq üçün, adətən, bərabər şərtləri olur. Bir neçə konkret xüsusiyyətlər oyunçunu favorit edir; sürət, cəldlik, yaddaş, improvisasiya, hıyləgərlik, dözümlülük. Əsas şərtlərdən biri budur ki, başlangıçda tərəflərin bərabər sayıda resursları olur — şahmatda, futbolda, dama oyununda və s.

İntizam, intensiv məşq və s. «agon»cular üçün yerində işlənmiş ifadələrdir. Keçmişdəki duelləri, pəhləvan döyüslərini «agon»a aid etmək mümkündür.

İnsanlardan fərqli olaraq heyvanlar haqda onu demək olar ki, onlara «agon» tamamilə yaddır. Çünkü qaydalar, sərhədlər qədər heyvana qərib digər xüsusiyyəti ağla gətirmək mümkün deyil və üstəlik şüur bu canlılarda yoxdur. Burada at yarışlarını və ya şirkət əhliləşdirilmiş heyvanları misal çəkmək düzgün olmazdı, nəzərə alsoq ki, bu proses insan ağlının məhsuludur. Lakin Kayuanın da diqqətini çəkən məsələ pişiklərin, ayıların bir-birilə oyunu zamanı dırnaqları ilə partnyorunu zədələməmək instinctidir. Yəni tam şüurlu baş verməsə də, heyvanların oyunları və «hücum»ları zamanı müəyyən qaydalara riayət etməsi müşahidə olunur. İnsanlar bu mənada təbiətdəki prosesləri zəkaları üçün yetərsiz görürlər və bir çox hallarda imtina hissi ilə qurduqları mədəniyyət adlı məfhumu oyunlarla zənginləşdirirlər. Yəni mədəni olan oyun təbiət oyunundan qaydalarının incəliyi ilə seçilir. Bu mənada təhsil müəssisələrində və xüsusən hüquqda, iş yerlərində oyunun agon kateqoriyası ən çox istifadə olunandır.

Alea. Sümüklərlə oynanılan oyunun adı belədir. Burada Roje Kayua «agon»un tam əksinə, insanın iradəsində asılı olmayan bütün növ oyunları kateqoriyalasdırır. Oyunun bu növündə insanın rəqibi daha çox insan deyil, tale, həyat kombinasiyalarıdır və onlara qalib gəlmək lazımdır. Tale insanın üzünə güldüsə, özünü bəxtəvər bil. Yeri gəlmışkən, Azərbaycan dilində istifadə olunan xoşməramlı ifadələr «alea»ya aiddir. Məsələn, «bəxt»əvər, xoş«bəxt», «bəxt»iyar... Çünkü gələcəklə bağlı biliklər insana naməlum qalır və buradakı hər şans qeyri-iradi olaraq qiymətləndirilir. Lotoreya və bəxtlə əlaqəli bu tip oyunlar alea üçün ağla gələcək ilk nümunələrdir. İnsanın ağlı, cəldliyi, gücü burada lazımsızdır, əsas olan sənin seçimlərin deyil. Alea üçün klassik sadaladığımız nümunələrdən bir az daha düşüncə üfüqlərini açacaq nümunələr verməyə çalışaq.

Keçmişdə türklərin ordu üçün seçcəyi çadır bir əsgərin oxu yuxariya doğru fırladaraq atmasından sonra oxun haraya sancılması ilə müəyyən olunurdu. Bir mənada havaya atılmış ox göydən yerə naməlum istiqamətdə düşürdü və inanca görə taleyin göstərdiyi yerdə çadır qurulmalı idi. İnsanın subyektivliyi bəzi məsələlərdə öz yerini mifik təfəkkürə verirdi. Məsələn, qədim yunanlarda demokratiya ərefəsində dövlət vəzifələrinin, demək olar, hamısı püşkə müəyyən olunurdu. Ümumiyyətlə, püşk və zər alea üçün mühüm attributlardır. Bundan başqa, Məhəmməd peyğəmbərin öz evini harada salacağı bir dəvənin hansı məkanda oturması ilə seçilmişdir. Heyvan müqəddəs hesab olunduğu üçün onun funksional məkan təyinətmə qabiliyyəti insanlar arasında problemin çıxmaması üçün ideal gediş kimi görünürdü.

Mimicry (mimetizm) anlayışı həşəratlara məxsusdur: rənglənmək, surət, qabıq dəyişdirmək, müxtəlif situativ forma almaq. İnsanın başqasının maskalarını, xasiyyətini qəbul edərək varlıq qazanması həşəratların xüsusiyyətləri ilə eynilik təşkil edir. İllüziya (in-lusio, yəni oyuna giriş) kimi qəbul edilən mimicry oyunun maskarad, fiktivlik formasıdır.

Şəxs potensialından yüksək bir yerdə olmaq üçün daha üstün personajın xüsusiyyətlərini özündə canlandırır, lakin bu əksinə də baş verə bilər – bir rəzilin obrazını oynamaq kimi (teatrda, kinoda, karnavallarda və s.) Mimicry oyunun ən geniş yayılmış formasıdır və nümunələri həddən artıq şaxəlidir. Oyunun subyekti özünü və ya daha çox ətrafdakları əmin edir ki, o başqasıdır. O, müvəqqəti olaraq öz şəxsiyyətini unudur, ondan imtina edir və seçdiyi obrazı təmsil edir. Uşaq vaxtından insan özündən böyükərə oxşamaq və sonra bu bacarığına, nümayişinə görə oxşanmaq istəyir. Bundan başqa, uşaq üçün evdəki bütün oyuncalar bir rekvizitdir, arsenaldır. O, atasından öyrəndiyi jestlər vasitəsilə xəyal gücünü oyuncayaqlara tətbiq edir.

Mimicry oyunu agon və alea ilə sıx əlaqədədir. Məsələn, bütün yarış oyunları müyyəyen qaydalarla baş verir, amma oradakı kostyumlar və obrazlar tamamilə mimetikdir. Aktyorlar öz hərəkətləri ilə «mimicry»ni tamaşaçının ətrafında qurur və ona inanmayı, ikinci reallığa keçməyi təklif edir. Tamaşaçının da funksiyası bu reallığa keçməyə köklənməkdir.

«İkinci müəllif» adlanan anlayış da oyun nəzəriyyəcilərinin üzərində dayandığı məsələlərdəndir. Bu anlayışı «mimicry»yə aid etmək mümkündür. Sosial şəbəkələrdə bir məşhur insanın video linkini paylaşması daha çox paylaşılanın reputasiyasını önə çıxarıır. Halbuki, onun video ilə əlaqəsi yoxdur, bütün nailiyyət videodakı məşhura aiddir. Lakin görünən personaj paylaşan olduğu üçün bütün cəlbedicilik, xarizma ona aid olur. Bu paylaşan şəxs ikinci müəllif sayılır. Keçmiş İslam filosoflarının öz mətnlərinin girişində «Hər şeyin doğrusunu bilən Allahdır, bütün biliklər ona məxsusdur» kimi ifadələri işlətməyinin səbəbi müyyəyen mənada özlərinin ikinci müəllif olduğunu vurğulamaqdır. Çünkü mütləq bilik Yaradıcıya, yaxud da yunanlarda olduğu kimi Logosa məxsusdur.

Uşaqların müasir tədris metodologiyaları tamamilə keçmiş qaydalara əsaslanaraq düzəxtlidir. Halbuki müasir uşaqlar torşəkilli düşünür və zəkası virtual dünya formasında

işləyir. Onlar sözün birbaşa mənasında ikinci müəllifidirlər.

Uşağın erkən yaşlarını iqnostik⁵ müddət hesab etmək olar. Onun üçün varlıq və yoxluq anlayışları mövcud deyil. Ona görə də virtual reallıqlarda olduğu kimi o, baş verməmiş hadisə barədə həqiqətdə olduğu formada danışır. O, olduğu kimi deyil, görünmək istədiyi kimi davranışır. Lakin zaman keçdikcə, ağıl məsələyə müdaxilə edir və agonla mimicry tandemi işə düşür...

Buna dair daha bir sosiopsixoloji uşaq nümunəsi vermək mümkündür. Bir uşaq oyuncacaq pələngi ilə oynayır. Yanında əyləşmiş atası isə səsini qalınlaşdıraraq pələngin əvəzinə onunla danışır. Bu kukla teatrındakı kimi gizli deyil, aşkar baş verir. Uşaq və atasının səsi ilə pələng bir tamaşa qurur, onlar birlikdə əylənin gülürlər... Bu zaman atası uşağın bu teatra inanıb-inanmadığını yoxlamaq üçün bir üsul düşünür. Yoxlamaq istəyir ki, uşaq, doğrudan da, danışanın pələng olduğunu inanır, yoxsa yox. Atası oyuncacaq pələngi uşağı tərəf uzadaraq ona müraciət edir: indi pələng sən ol! Bu zaman uşağın gözlərində hiyləgər gülüş və ardınca pərtlik hiss olunur. Sanki qurduğu dünya dağıldı, məna yox oldu. Bu situasiyanı izah etməyə çalışsaq, belə qənaətə gəlmək olar ki, uşaq mimicry maskası ilə özünə agon saygı qaydalar qoyur və ona inanmaqdadır. Öz rolunu sonadək davam etdirir. Lakin atasının oyununa bu formada müdaxiləsi bütün məsələni pozur və uşaq ikinci reallığa kecid edir. Deməli, o nəyin necə baş verdiyini şüuraltında bilir, sadəcə, böyüyənədək bütün reallıqlarda eyni formada yaşamını, funksionallığını davam etdirir.

Oyunun işdən fərqi odur ki, ona istənilən zaman daxil olub, istənilən zaman tərk etmək olar. Oyun özünün sələfi olan işə nisbətdə heç

⁵ İqnostisizm — varlığı və yoxluğu müzakirə edilən «Tanrı» anlayışının tərifində bir tutarlılıq olmadığını, tutarlı bir tərifi olmayan bir anlayışın isə varlıq-yoxluq baxımından müzakirəsinin mənasız olduğunu qarşıya qoyma nəzəri mövqedir.

nə istehsal etmir. İstehsal etdiyi tək şey təcrübə və oyundan alınan həzdir. Buna görə oyunu insannın yeganə azad fenomeni kimi qiymətləndirirlər. Nəhayət, yalnız oyun müstəvisində uşaq nəyisə dərk edə bilər və yaradıcı olmaq yolunda irəliləyər.

Məktəb və yeniyetməlik dövründə öyrənmə üsulları

PISA-nın apardığı araşdırmlara əsasən Fin təhsili ən yüksək nəticələr qazanmışdır. Onların uşaqları həmçinin ən çox və faydalı kitablar oxuyanlar sırasında qabaqcıl yerləri tutur. Özü də bu biliklər həm texniki, həm humanitar fənlərdə demək olar ki, paralel formada yaxşıdır. Lakin finlərin təhsilində təəccübüllü olan onların öndə getməyi deyil, buna hansı formada çatmasıdır. Məsələ burasındadır ki, onların metodologiyasına əsaslanaraq, təhsilin işləmə mexanizmi sözügedən pillələrə digər ölkələrlə müqayisədə az oxuyaraq və çox da yüksək olmayan maddi resurslarla çatmışlar. Buna necə nail olmaları barədə sərr saxlamırlar və öz təcrübələrini digər ölkələrin tədqiqatçıları ilə böyük həvəslə bölüşürlər.

İcbari təhsil finlərdə ikimərhələli şəkildədir:

- ibtidai (alakoulu), 1-ci sinifdən 6-ci sinfədək;
- yüksək (ylakoulu), 7-ci sinifdən 9-cu sinfədək.

Bundan sonra uşaqlar peşəkar kollecə keçirlər, yaxud da təhsillərini liseydə (lukio) davam etdirirlər. Yalnız lukio tədrisinə keçmiş, qeyri-icbari mərhələdə tənbəlliklə seçilən uşaqlara maksimum yüklənmə ilə dərslər keçirilir.

Oyun təhsil sisteminə bağlı müəssisələrin prinsipləri kimi aşağıdakıları qeyd etmək olar:

1. Bərabərlik. Varlı və kasib şagirdlərin arasında fərq qoyulmur, hər biri üçün eyni avadanlıqlar fəaliyyət göstərir. Pedaqoqların tədris metodları xüsusən məşhur Stayner, Montessori, Mortan məktəblərini əsas götürür, həmçinin müxtəlif dillərin öyrənilməsinə diqqət yetirilir. Oyun nəzəriyyəsini əsas almış

təhsil ölkələri uşaqları gələcəyin mədəni inkişafını təmin edəcək insanlar kimi görürərlər və onların bərabər şərtlər altında müxtəlif potensialda çıxmağı üçün çalışırlar.

Bununla yanaşı, pis və yaxşı şagird anlayışı artıq keçərli olmamalıdır. Hər insanın ümumi dövlət mexanizmində bir faydalı detal olmaq kimi funksiyası müəyyən edilməlidir. Rəqabət xoş qarşılansa da, uşaqların bir-biri ilə müəllimlər tərəfindən açıq-aşkar müqayisə aparılması yolverilməzdır. Çünkü bu üsul uşaqların yaradıcı fəaliyyətinin qarşısını alır, kollektiv ruhunu zədələyir və birləşmə inkişafına əngəl olur. Qısqanclıq sağlam rəqabəti önleyir.

Bəzi əqli məhdudiyyətli uşaqların da digər uşaqlarla birləşmə tədrisi bir çox ölkələrdə müsbət qarşılanır. Uşaqları bir-birindən ayırmak müxtəlifliklərin ortaya çıxmamasına mane olur və bu, onların birləşmə ruhunu, şüurunu zədələyir. Ümumi harmoniyanın yaranması üçün insanların müxtəlif qabiliyyətlərdə olması mənfi hal deyil, əksinə üstünlükdür. Ona görə ki, bu münasibətlər sistemindən xeyli maraqlı işbirlikləri ortaya çıxa bilər və təhsilin də əsas məqsədlərindən biri, şübhəsiz ki, budur.

Üstəlik, uşaqlara öz hüquqlarını erkən yaşda aşılamaq onlara müəyyən mənada məsuliyyəti başa salmaq mənasına gəldiyi üçün bu hal müsbət hesab edilir. Müəllimlərin onların dilində danışması və avtoritar tapşırıq verən obrazından çıxbın yönəldən funksiyani yerinə yetirməsi də uşaq zehni üçün faydalıdır. Bu haqda öncə sadaladığımız psixoloji təcrübələrdə də rast gəlmək mümkündür.

2. Fərdilik. Hər şagird üçün nisbətən fərdi tədris planı hazırlanır, çünkü hər uşaqın anlama forması fərqlidir. Bu proses qruplarla müəyyən olunur. Hər uşaq üçün öz səviyyəsinə uyğun qiymətləndirmə aparılır və bu metod faydasız müqayisə sayəsində kəskin ruhdan salma ilə nəticələnmənin qarşısını alır. Öz tapşırığını müvəffəqiyyətlə yerinə yetirmiş uşaq yaxşı qiymətlə mükafatlanır və pillə-pillə irəliləyir. Bu mənada zəif oxuyan uşaqların maraqlı tonusunu hər zaman saxlamış oluruq.

3. Praktiklik. Müəllimlərə əvvəldən aşılanmalıdır ki, təhsil uşaqları həyata hazırlayırlar, imtahanlara yox. Uşaqlar bu anlayışla kiminsə qarşısında cavab vermək təzyiqini hiss etməyəcəklər. Onlar, ilk növbədə öyrəndikləri biliyi özlərinə dürüst şəkildə danışmalıdır. Yalnız belə olan halda yenidən öyrənmək istəyəcək və yeni biliklərini dostları ilə paylaşacaqlar. Qabaqcıl oyun məktəblərində imtahanlar demək olar ki, bizim bildiyimiz mənada yoxdur və ya çox sadələşdirilib. Müəllimin müvafiq aylarda yoxlama testləri isə ümumi biliyin sistemli formada qarınlanması məqsədilə həyata keçirilir. Yalnız bir icbari və vacib imtahan vardır ki, ümumi təhsilin sonunda keçirilir və onun nəticələri də «katastrofik» məna daşıdır.

Məktəbdə o şeylər tədris edilməlidir ki, həqiqətən həyatda uşaqlara, bizlərə vacib əhəmiyyət kəsb edəcək. Uşaqların təsəvvür etmədiyi şeyləri onlara öyrətmək əlavə yükdür və tamamilə təhsil anlayışı üçün ziddir.

4. Qarşılıqli inam. Müəllimlərlə şagirdlər arasında inam mütləqdir. Əgər uşaqlar dərs zamanı darıxarlarsa, müəllimlə məsləhət-ləşərək mövzuya dair başqa oxuma üsullarını seçə bilərlər. Biz gələcək nəslin istismarçı deyil, yaradıcı ruhda böyüməsini istəyirik, onların alternativ vasitələri, üsulları yoxlamaq imkanlarını əlindən almamalı, əksinə buna şərait yaratmalıyıq. Həmçinin bunu da bilməliyik ki, böyükər təcrübə və biliklərinə görə öndə olsalar da, uşaqlar zamanın ruhunu və sürəti özlərinə tez hopdururlar. Elastik düşüncələri və yaddaşları buna imkan yaradır. Ona görə də müxtəlif nəsillərin yaddaş və sürət əməkdaşlığı cəmiyyət üçün çox faydalıdır.

5. Könüllülük. Əgər hər hansı uşaqın nəzəri, texniki və ya humanitar bilikləri öyrənmək həvəsi yoxdursa, müəyyən çalışmalardan sonra ondan tələbləri minimuma azaldırlar. Bir uşaqın marağı texniki və ya kompüter elmlərinə yönəlibsə, bunun qarşısını almaq doğru deyil. Ümumi dövlətin işləmə prosesi bir mexanizmdir, hər gələcək nəslin nümayəndəsi onun

bir detalıdır. Nəticədə biz görürük ki, vacib olmayan insan yoxdur və əgər hər kəs ürəkdən bağlandığı sahəyə yönələrsə, hər sahədə uğurlu nəticələr əldə etmək mümkündür. Oyun nəzəriyyəsinin praktik müstəvidə təcrübələri zamanı müşahidə edilmişdir ki, uşaqın maraqlı olduğu sahə gələcəkdə o istiqamətdə ortaya çıxacaq potensialı və istedadı ilə düz mütənasiblik təşkil edir.

6. Müstəqillik. Uşaqlar həyata atılmağa tələsməməlidirlər və etdikləri səhvlərə görə ilkin mərhələdə yumşaq formada özləri öhdəliklər götürməyi öyrənməlidir. Ona görə də bəzi Avropa ölkələrinin tədrisində hər hansı şagird dərsləri buraxmışsa, növbəti sinifə keçsə də, əlavə dərslərdə oturmali olur. Hətta bəzən həmin şagirdi özündən bir neçə sinif aşağı şagirdlərlə olan dərsə salırlar.

Beləliklə, Roje Kayuanın agon, alea və mimicry oyun növlərinin uşaqlar üçün səciyyəvi olduğunu görürük. Onlar müəyyən qaydalarla, təsadüflər və obrazlarla münasibətlər qururlar. Xüsusən də modern uşaqlar yeni texnologiyalarda tədrisi və öyrənmək formalarını tamamilə öncəki nəsildən fərqli qarvayırlar. Əgər sovet təhsilini görmüş valideynlər düzəltli formada təhsil almışlarsa, müasir dövrün uşaqlarının beyin neyronları reallığı torvari və şəbəkə formasında qəbul edir. Buna əsasən sosial şəbəkələri və kompüter texnologiyaları ilə rəftarı misal götirmək olar. Bu məsələlərə əsaslanaraq, nisbətən gənc, innovativ yeniliklərdən xəbərdar olan müəllimlərin uşaqlarla münasibəti daha faydalıdır. Necə ki, bir öncəki nəsil mürəkkəblə yazmayı köhnə üsul hesab edirdisə, artıq aybaay irəliləyən texnoloji şərtlər uşaqların yeni müstəvidə elm öyrənməyini tələb edir.

Boş zaman hər vaxt ziyanlı deyil. Uşaqların oynamaya vaxtları olmalıdır. Öncə də qeyd etdiyimiz kimi uşaqlar dünyani oyunlar vasitəsilə anlayırlar və bu, onların reallıqla ilkin əlaqəsidir. Onlar müstəqil şəkildə oyuna daxil olur və darihan anda, yəni artıq öyrənmək qabiliyyətlərinin aşağı düşdüyü məqamda

oyun aktını tərk edirlər. Bu o deməkdir ki, uşaqlar üçün məhz bu oyunlarda nələrisə öyrənmək daha cəlbedicidir və sürətli baş tutur. Əmək və məsuliyyətlər oyunun ətrafında möhkəmlənir. Evdə, həyətdə, bağçada oynaraq dünyani qavramış uşaq ani olaraq «ciddi» müəssisələrə düşür və bu prosesin ağır keçməməsi üçün əməkdaşlıq ruhu çox vacibdir. Fin təhsilinin yenidənqurma memarlarından «Uşaqlarda elmə necə maraq yaratdır?» sualını soruşarkən, «Özlərindən nə istədiyini soruşduq. Onlar məktəb həyətində oyun meydançalarının və ağacların çoxalmasını arzuladılar» cavabını vermişdir. İbtidai sinif müəllimlərindən biri isə müsahibəsində bu sualı belə cavablamışdır: «Ev tapşırığının çox olmasından şikayət etdirər. Biz bilirik ki, uşaqların boş zamana ehtiyacları var. Onlar yaşamağı öyrənmək və məsuliyyətli olmaq üçün müxtəlif fərqli hərəkətləri yoxlamalıdır. Ağaca dırmaşanda və orada yeni böcəklər gördükdə gəlib bizlərlə bölüşəcəklər. Beləcə ətrafa, təbiətə maraqları yaranacaq... Çox çalışmaq hələ çox bilmək mənasına gəlmir. Onların zəkalarının istəkli və aktiv olduğu anlarda elmə yönəlməyi daha çox fayda verir. Digər vaxtlarda isə onlar sadəcə xoşbəxt olacaq, başqları ilə ünsiyyətə girərək empatiya hissələri artacaq və əsası özləri barəsində düşünməyə zamanları qalacaq. Təhsil uşaqlara özləri və başqları barədə düşünmək azadlığını öyrətməlidir...»

Sokratın da dediyi kimi insanların boş zamanı olmazsa, layiqli şəkildə xeyirli vətəndaş ola bilməzlər. Onun tələbəsi Platonun fikrincə isə elm heyrətlə başlayar. Bir çox ölkələrdəki təhsil müəssisələrində təəssüf ki, icraçı formada tapşırıq yerinə yetirməkdən uşaqların və yeniyetmələrin heyrət etməyə zamanı belə qalmır. Başlarını qaldıraraq ətrafa baxmağa macər tapmadan elmlə məşğul olduqlarının zənninə düşərlər. Vadim Demçəq, Maykl Mur və bu mövzuda araşdırma aparan başqa müəlliflər qeyd edirlər ki, 11 il ərzində uşaqlara o qədər tapşırıq verilir ki, gənc yaşına çatmış insan birdən-birə artıq göstərişsiz heç bir işə əl qoya bilmədiyini anlayır. Bu isə təhsilin ana

məqsədinin həyata keçməməsindən xəbər verir. Uşaqlardan və yeniyetmələrdən yalnız sevdikləri işin bəhrəsini almaq mümkündür. Bunun üçünsə zamana, oyun və sevgi ilə əhatələnmiş təhsilə ehtiyac var. «İnsan ən gec yetişən meyvədir».

İstifadə edilmiş ədəbiyyat

1. Aristotel. *Poetika*, Şərq-Qərb nəşriyyatı, Bakı 2006.
2. Aydın Talibzadə. *Min maska və bir mən... yaxud islam mədəniyyətinin semiolojisi*, Bakı 2015.
3. Dükane Cündioğlu. *Bersay İletişim Enstitüsü «Felsefe Dersleri»*, İstanbul 2013.
4. Eric Berne. *Игры, в которых играют люди*, Издательство «ЭКСМО», Москва 2017.
5. Eugen Fink. *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, Dost Kitabevi, İstanbul 2015.
6. Georg Simmel. *Созерцание жизни*, Издательство «Юристъ», Москва 1996.
7. Gilles Deleuze. *Критика и клиника*, Издательство «Machina», Москва 2002.
8. Hans-Georg Gadamer. *Истина и метод*, Издательство «Книга по требованию», Москва 2012.
9. Jean Piaget. *Çocukta Dil ve Düşünme*, Palme Yayıncılık, İstanbul 2006.
10. Johan Huizinga. *Homo Ludens*, Ayrıntı Yayıncılık, İstanbul 2013.
11. Metin And. *Oyun və Bugün*, Yapı Kredi Yayıncılık, İstanbul 2016.
12. Roger Caillois. *Man, Play and Games*, University of Illinois Press 2001.
13. Roland Barthes. *Camera Lucida*, Altıqırkbeş Basın Yayıncılığı, İstanbul 2011.
14. Вадим Демчог. *Самоосвобождающаяся игра, или Алхимия Артистического Мастерства*, Изд. «ACT», Москва 2004.